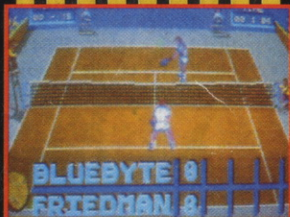
PRO TENNIS TOUR

Blue Byte

PC & COMPATIBILI

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA:
RAM 512K, CGA, EGA, Joystick richiesto per il modo a due giocatori

CONSIGLIATO: Joystick, Mouse

PRO TENNIS TOUR

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Massimo Laconca
Traduzione: Chiara Menegazzoli
Packaging: Roberto Del Balzo e
Silvana Corbelli
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Distribuzione: SODIP - Milano
Stampa: TI.BE.R. - Brescia

Direzione e Redazione:
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/69641
HOT LINE - Tel. 02/6964214
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Pubblicazione periodica. Autorizzazione alla pubblicazione: Tribunale di Monza n° 983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

PRO TENNIS TOUR

COMANDI E ISTRUZIONI PER IL GIOCO

UTENTI HARD DISK

Accendete il computer con DOS versione 2.10 o superiore, prima di installare o cominciare Pro Tennis Tour.

AVVERTENZA

Salvare un match su hard disk crea un file nascosto chiamato **GAME.DAT** nella sottodirectory **BLUEBYTE**. Per cancellare questa sottodirectory devi cancellare il file nascosto **GAME.DAT** con un programma di utility per PC che può identificarlo e rimuovere i file nascosti. Non puoi rimuovere file nascosti con comandi DOS. Se sai di avere dei file nascosti sul tuo hard disk, oppure non hai le utilities necessarie per cancellare i files nascosti, ti raccomandiamo di giocare a Pro Tennis Tour dal tuo floppy disk.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO SU DISCO FISSO

Approssimativamente hai bisogno di 500 K di spazio libero per installare Pro Tennis Tour sul tuo hard disk.

Nota: Pro Tennis Tour può essere installato su un hard disk che non sia C (eccetto gli utenti di Hercules che devono usare il drive C). Accertati di aver specificato il nome del drive nel comando Path. Se non l'hai specificato, ti apparirà il messaggio "Bad Command or File Name" al momento dell'installazione. Ignora questo messaggio, al tuo gioco non accadrà nulla. Leggi sul tuo manuale DOS le informazioni riguardanti il comando PATH.

1. Inserisci il disco 1 di Pro Tennis Tour nel drive **A**. Scrivi **A:** e premi **INVIO**.
2. Scrivi **INSTALL** e premi **INVIO**. Successivamente scrivi "**INSTALL A: C:**" e premi **INVIO**.
3. Premi il numero della tua modalità grafica: 1 = EGA, 2 = CGA, 3 = Monochrome, 4 = Tandy, 5 = Hercules.
4. Ti viene richiesto di inserire l'altro disco nel drive **A** a seconda della modalità grafica che hai scelto. Rimuovi il disco **1**, inserisci il disco **2** nel drive A e premi **INVIO**.
5. Il gioco è ora installato nella directory **BLUEBYTE** del tuo hard disk. Metti i dischi originali in un posto sicuro.

INIZIO DEL GIOCO DA DISCO FISSO

Nota: se hai intenzione di usare un mouse, carica il driver del mouse che sia compatibile Microsoft prima di caricare il gioco.

1. Scrivi **C:** e premi **INVIO**. (Se il tuo hard disk non è **C:**, scrivi la lettera giusta). Accertati di essere nella directory principale; se non lo fossi, scrivi **CD** e premi **INVIO**, poi scrivi **CD\\BLUEBYTE** e **INVIO**.
2. Per giocare scrivi **EGA**, **CGA**, **TANDY** oppure **HERCULES** a seconda della modalità grafica che possiedi e premi **INVIO**.
3. Usa i tasti freccia su e giù per selezionare il tipo e la velocità del tuo computer e poi premi **INVIO**. Se non conosci la velocità del tuo computer, con-

sulta il suo manuale delle istruzioni. Puoi anche inserire la velocità del gioco più tardi.
4. Seleziona, come giocatore 1, lo strumento con il quale giocare (mouse, joystick, tastiera), e premi **INVIO**. Fai lo stesso con lo strumento scelto per il giocatore 2, che potrà essere anche il computer.
5. Ti apparirà il menù principale le cui opzioni sono: Tournament=Torneo, Practice=Pratica, Mode=Livello difficoltà, Ranking=Classifica, Storage=Salvataggio e Exit=Uscita.
6. Seleziona la difficoltà di gioco per il giocatore1.
7. Seleziona la difficoltà di gioco per il giocatore 2 oppure seleziona COMPUTER per giocare contro di lui.
Nota: se non giochi contro il computer, il giocatore 2 deve selezionare il joystick.
8. Vai al menù principale.
9. Premi ESC per uscire dal gioco.

UTENTI DI FLOPPY DISK

Accendi il tuo computer con DOS versione 2.10 o superiore prima di installare o cominciare a giocare Pro Tennis Tour.

COPIARE I DISCHI

È una buona idea copiare i dischi originali usando il comando DOS DISKCOPY e giocare dalle copie. Leggi il manuale DOS per quanto riguarda le istruzioni per usare il comando DISKCOPY.

INIZIO DEL GIOCO DA DISCHETTO

Nota: se stai per usare un mouse, carica il driver del mouse Microsoft compatibile prima di caricare il gioco.
1. Inserisci la copia del disco A nel drive **A**.
2. Scrivi **A:** e premi **INVIO**.
3. Per giocare scrivi EGA, CGA, TANDY, oppure HERCULES a seconda della modalità grafica che possiedi, e premi **INVIO**. Quando necessario ti verrà chiesto di inserire l'altro disco nel drive. Se ciò avviene, inserisci il disco B quando ti viene richiesto e premi **INVIO**.
4. Il gioco si carica e tu vedi apparire sullo schermo il titolo.

GIOCARE A PRO TENNIS TOUR

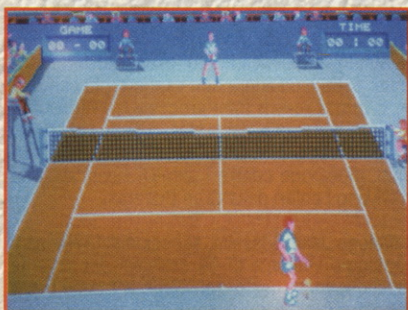
Quando il manuale indica di premere il pulsante del joystick, premi **INVIO** oppure il pulsante del mouse oppure ancora il pulsante del joystick, a seconda della difficoltà che hai scelto per il giocatore numero 1.

UTENTI DELLA TASTIERA

Usa i quattro tasti-freccia sulla tastiera numerica per muovere il tuo giocatore sul campo: il numero 8 per muoverti in avanti, il numero 2 per muoverti indietro, il numero 4 per muoverti a sinistra, il numero 6 per muoverti a destra, il numero 1 per muoverti in giù e a sinistra, il numero 3 per muoverti in giù e a destra, il numero 7 per muoverti in su e a sinistra, il numero 9 per muoverti in su e a destra.
Vedi la griglia qui sotto:

alto a sinistra	**alto avanti**	**alto a destra**
7	8	9
sinistra 4	5	6 **destra**
1	2	3
basso a sinistra	**basso indietro**	**basso a destra**

Premi e mantieni premuta la barra spaziatrice oppure il tasto di **INVIO** per tirare indietro la racchetta e lascia andare il tasto per colpire la palla.

Cominci il match col servizio. Premi **INVIO** oppure la barra spaziatrice per lanciare in aria la palla. Muovi il mirino a destra o a sinistra per piazzare il servizio.
Nella modalità di gioco Advanced (Avanzato) e Professional (Professionale), devi premere ancora **INVIO** oppure la barra spaziatrice per servire. Allenati molto prima di giocare a questi livelli.
Per rispondere a un servizio, premi **INVIO** oppure la barra spaziatrice e mantienili premuti per tirare indietro la tua racchetta e rilascia poi i tasti per ritornare la palla. Fermi il tuo movimento laterale quando rilasci il tasto; l'abbrivio (cioè quanto a lungo ti muovi dopo aver lasciato il pulsante) varia a seconda della superficie di gioco e della velocità di gioco.

UTENTI MOUSE

Muovi il mouse nella direzione in cui vuoi andare. Clicca e tieni premuto il pulsante del mouse per tirare indietro la racchetta e poi lascia andare il pulsante per ruotare.
Cominci il match con il servizio. Premi il pulsante del mouse per lanciare in aria la palla. Muovi il mirino a sinistra o a destra per piazzare il servizio.
Nelle modalità di gioco Advanced (Avanzato) e Professional (Professionale), devi premere il pulsante del mouse per servire di nuovo la palla. Allenati molto prima di giocare a un livello così avanzato.
Per ribattere un servizio premi il pulsante del mouse per tirare indietro la tua racchetta, rilascia poi il pulsante per ruotare e ribatti al servizio. Il tuo movimento laterale si ferma quando lasci il pulsante; l'abbrivio (quanto a lungo ti muovi dopo aver rilasciato il pulsante) varia a seconda della superficie di gioco e della velocità di gioco.

UTENTI JOYSTICK

Muovi il joystick nella direzione che vuoi. Premi il pulsante e mantienilo premuto per tirare indietro la racchetta e lascia il pulsante per colpire.
Cominci il match col servizio. Clicca col pulsante del joystick per lanciare in aria la palla, poi muovi il mirino a destra o a sinistra per piazzare il servizio. Nelle modalità Advanced (Avanzata) e Professional (Professionale), devi premere il pulsante del joystick per servire la palla. Allenati molto prima di giocare a un livello così elevato.
Per ribattere un servizio, premi il pulsante del joystick e mantienilo premuto per tirare indietro la racchetta e lascia il pulsante per ruotare la palla. Quando rilasci il pulsante, il tuo movimento laterale si ferma; l'abbrivio (quanto a lungo ti muovi dopo aver lasciato il pulsante) dipende dalla superficie sulla quale giochi.
Nota: nelle partite a due giocatori, si possono usare due joystik solo se il computer è configurato con due porte joystik.

COMANDI TASTIERA

Nota: Il tasto che ti permette l'azione è quello d'**INVIO** o barra spaziatrice, oppure il pulsante del mouse o quello del joystick, dipende da qual è il dispositivo di controllo del giocatore numero 1.

ESC+ INVIO = Esci dal campo.
P = Pausa (mentre sei sul campo). Premi **INVIO** per riprendere il gioco.
R = Replay in 3D dell'ultimo punto (mentre sei sul campo).
E = Puoi redigere i nomi dei giocatori (in menù classifica).
F1, F2,... F5 = Cambia la velocità di gioco. F1 è la più veloce, F5 la più lenta.

ALTRE INFORMAZIONI

Puoi cambiare la velocità di gioco dallo Speed Menu (Menù delle velocità) nel menù delle velocità. Il menu Practice (Pratica) dipende da quanti giocatori hai selezionato. Nella modalità con un giocatore, la prima opzione sarà il computer. Nella modalità 2 giocatori, la prima opzione sarà due giocatori.

Come redigere i nomi dei giocatori e le classifiche

Puoi redigere i nomi e la posizione in classifica di ciascun giocatore. Seleziona Ranking (Classifica) dal menù principale. Quando compaiono sullo schermo i giocatori e il numero del posto in classifica premi **E**. Scrivi il nome di un giocatore (un giocatore che già esiste oppure uno che vuoi tu) e premi **INVIO**. Ora scrivi il nuovo numero in classifica e premi **INVIO**. Puoi redigere tutti i nomi dei giocatori che vuoi. Quando avrai finito, premi ESC per ritornare allo schermo delle classifiche. Premi **INVIO** per ritornare al menù principale.

Modalità di allenamento

Quando giochi contro il computer oppure ti alleni sul servizio, giochi sempre sull'erba.

1. LE ORIGINI DEL TENNIS

Alcuni credono che il tennis fosse giocato addirittura ai tempi di Omero e Ovidio, e si hanno anche notizie di un gioco simile praticato dagli indiani del Messico. Inoltre, in Egitto, Spagna e nell'Italia rinascimentale sono stati ritrovati dipinti che raffigurano un gioco molto simile al tennis, ma si è più propensi a credere che esso sia nato in Gran Bretagna nel tardo XIX secolo. Il tennis che giochiamo oggi trova le sue origini nel "jeu de paume" che era praticato alla corte del re di Francia nel XIII secolo. Questo gioco si diffuse in tutta l'Europa, trovando grandi consensi in Gran Bretagna. Ai piedi del castello di Windsor e nella maggior parte delle residenze reali inglesi è facile trovare una "tennys court". Enrico VII aveva quattro campi sui terreni che circondavano il palazzo di Whitehall. La parola "tenetz", che veniva urlata dal giocatore che batteva un servizio, fu universalmente accettata in tutta Europa e diventò il fattore fondamentale nell'unificazione del "jeu de paume".

Il primo torneo a Wimbledon

Il circolo "All England Croquet Club" di Wimbledon, fondato nel 1869, decise di offrire il tennis ai suoi membri. Nel 1877, dopo aver espulso i giocatori di croquet dal comitato organizzativo, i direttori del club decisero di organizzare un torneo di tennis aperto a tutti i soci. Il Field Magazine sponsorizzò l'evento offrendo come premio una coppa d'argento del valore di 25 ghinee. Ventidue giocatori si iscrissero e Spencer Gore vinse il primo torneo di Wimbledon.
Le dimensioni del campo di tennis furono fissate nel 1883 e da allora non vennero più cambiate. Il primo match internazionale a Wimbledon avvenne nel luglio dello stesso anno, quando i fratelli Clark, che rappresentavano gli Stati Uniti, giocarono contro i gemelli Renshaw, che vestivano i colori della Gran Bretagna.

Origini del sistema di punteggio

Il filologo Jean Gosselin, scrisse nel 1579 che il punteggio vincente di 60 derivava dal sistema sessagesimale usato nel XIV e XV secolo per calcolare il peso e il valore delle monete. Sessanta era il numero di riferimento, come 100 nel sistema metrico decimale. Un sesto di un cerchio è 60° con ogni grado composto da 60 minuti e ogni minuto di 60 secondi. Per vincere il gioco il giocatore usava il quadrante di un orologio come riferimento: 15, 30, e 45 (45 fu poi semplificato in 40 per ragioni linguistiche).
Il punteggio di un "tie", cercando di fare il terzo punto, fu espresso dalla parola "à deux" che significava che il vincitore avrebbe dovuto vincere il set con due punti di scarto. In inglese poi diventò "deuce". Come per la parola "love", che rappresenta il punteggio di 0, ci sono molteplici spiegazioni. Alcuni credono che venga dal francese "l'oeuf", che aveva una forma più o meno simile allo 0. Un'altra credenza popolare è che l'espressione venga dalla trasformazione della parola "love" in "nothing" (niente). Da qui deriva la famosa espressione "for the love of the game".

2. INTRODUZIONE

Pro Tennis Tour ti permette di entrare nel mondo del giocatore di tennis professionista. Metti la tua racchetta preferita nel fodero e vola ai più importanti eventi tennistici: Wimbledon, French Open, U.S. Open e Australian Open. Entri a far parte della classifica al posto numero 64. Con pratica e determinazione, puoi risalire pian piano la classifica. Come i professionisti, puoi inventare uno stile di gioco tutto tuo.

3. MENU PRINCIPALE

Dal menù principale puoi scegliere se allenarti col servizio oppure ricevere, partecipare a tornei, vedere in ogni momento la tua posizione in classifica e modificare il livello di difficoltà del gioco. Puoi anche salvare i tuoi progressi e caricare giochi salvati precedentemente.

3.1 TORNEO (TOURNAMENT)

Tabellone (Table)

L'opzione "Table" ti permette di vedere i risultati degli ultimi match del torneo. È più grande dello schermo; usa le frecce o il joystick per vedere i diversi punteggi. I numeri alla destra di ogni giocatore rappresentano i numeri dei giochi che ha vinto nei set contro l'avversario sopra o sotto di lui nella classifica. Per uscire da "Table", premi ESC o il pulsante del joystick. Nota: se non hai giocato ancora nessun match del torneo, quest'opzione non funziona.

Gioco (Play)

Questa opzione ti permette di giocare in un torneo. Se cominci il Pro Tennis Tour, devi scrivere il tuo nome prima della competizione. Scrivi il tuo nome e premi <**INVIO**>. La tua posizione sarà automaticamente la numero 64. Ti appare uno schermo che annuncia il torneo nel quale stai per giocare. Premi il pulsante del joystick o <**INVIO**> per saltare l'annuncio e premi nuovamente il pulsante del joystick per saltare la scritta che annuncia il tuo prossimo match.

I match sono giocati come nel tennis reale, l'unica eccezione è che tu servi sempre per primo. Nota che non vedi mai il tuo giocatore cambiare lato del campo perché, per semplicità, egli appare sempre in primo piano. Il punteggio è visualizzato sullo schermo tra un game e l'altro. Quando il punteggio è visibile sullo schermo, il match è messo in pausa, quindi devi premere il joystick o <**INVIO**> se vuoi continuare. Puoi salvare un torneo solo dopo aver completato un match intero.

Quando il match è finito, appare il tuo punteggio finale. Premi il joystick o <**INVIO**> per uscire dal menù del torneo. Se vinci il match seleziona di nuovo Play per iniziare il tuo prossimo match. Se lo perdi, selezionando Play vai al torneo successivo.

Una volta che hai preso parte agli Open di Melbourne, sei qualificato per giocare ai French Open al Roland Garros (considerando il punteggio ottenuto a Melbourne). Il torneo successivo del circuito è All England Championship a Wimbledon, seguito dagli U.S. Open a Flushing Meadow. I tornei sono sempre giocati in quest'ordine, ma non devi giocare tutto un torneo per passare al successivo.

Nota: solo i primi due match (i sedicesimi e gli ottavi di finale) del torneo possono essere giocati nella modalità Easy (Facile). Il terzo match (i quarti di finale) è sempre giocato almeno nella modalità Advanced (avanzato).

Menu principale (Main Menu)

Ritorni al Menù principale.

3.2 PRATICA

Due Giocatori (Two Players)

Questa opzione ti permette di giocare contro un altro giocatore che usi un secondo joystick. A differenza della modalità Play, tu e il tuo avversario vi scambiate i lati del campo dopo ogni game.

Macchina (Machine)

Ti permette di allenarti con una macchina automatica che esegua il servizio. Essa è predisposta con sei diversi programmi che ti aiutano a rafforzare i tuoi colpi. Ogni programma aggiunge un nuovo livello di complessità colpendo le palline in una diversa zona del campo o introducendo uno schema più difficile. Il Program 1 permette la pratica ritornando la palla dalla linea di

base. I Program 2 e 3 colpiscono la palla nella zona del servizio e nell'area appena dopo la linea del servizio. I Program 4, 5 e 6 ti permettono di allenarti ritornando la palla da tutte le aree del campo.

Il tipo di superficie sulla quale ti stai allenando dipende dal torneo al quale hai partecipato per ultimo.
Se sei su un campo in erba e vuoi provare ad allenarti su un campo in terra battuta oppure in cemento seleziona Play e vai a Tournament (Torneo) con il tipo di superficie sulla quale vuoi allenarti. Una volta che ti trovi nel torneo con la superficie che desideri, ferma il match e ritorna alla modalità Practice (Pratica).

Grass (Erba): Wimbledon
Clay (Terra Battuta): French Open
Cement (Cemento): Australian Open o U.S. Open.

Servizio (Service)
Ti permette di lavorare sul tuo servizio. Puoi continuare a provare servizi finché vuoi.

Menù principale (Main Menu)
Ritorni al menù principale.

3.3 TIPO DI GIOCO (MODE)

Facile (Easy)
Quando carichi per la prima volta Pro Tennis Tour, giochi automaticamente con la modalità di gioco facile. Il servizio è relativamente semplice nella modalità Easy, la palla va sempre al di sopra della rete, così hai solo bisogno di puntare il mirino nel campo giusto per fare un buon servizio. Ritornare la palla è facile come se tu avessi una racchetta più grande della norma. In più, c'è un piccolo cursore nero per aiutarti a posizionare il tuo giocatore.

Avanzato (Advanced)
Con questa modalità spariscono tutte le facilitazioni del gioco Easy; infatti non hai nessuna garanzia che la palla vada sempre al di sopra della rete quando servi, e ritornare la palla comporta una grande precisione. In più, non troverai il cursore nero che ti aiuta a posizionare il giocatore.

Professionista (Professional)
Giocare nella modalità Professional richiede una tecnica sofisticata. Come dei seri professionisti, tutti e due voi giocatori colpirete forte la palla, la quale volerà più veloce. È importante che tu sappia posizionarti velocemente e prema il pulsante del joystick al momento giusto.

Menu principale (Main Menu)
Ritorni al menù principale.

3.4 CLASSIFICA (RANKING)
Ogni giocatore ha una posizione in classifica che tiene conto della sua abilità e aggressività sul campo. Tutti i giocatori (te incluso) siete classificati proporzionalmente al vostro punteggio. Quando selezioni Ranking, appare il tabellone della classifica; usa il joystick o le frecce per scorrere i giocatori su di esso. Il numero alla destra del nome del giocatore rappresenta la sua attuale posizione in classifica, quello alla sua sinistra il punteggio nel gioco che sta facendo in quel momento.
Quando carichi per la prima volta Pro Tennis Tour, il tuo numero in classifica è il 64. Puoi muoverti su e giù lungo la classifica a seconda di come giochi i match. Ricorda che solo i primi 64 giocatori appaiono in classifica. Per uscire da Rating, premi il pulsante del joystick o ESC. Puoi anche stampare, se lo desideri, i giocatori e la loro posizione in classifica.

3.5 MEMORIA DEL COMPUTER (STORAGE)

Caricamento del Gioco (Load game)
Nel menù STORAGE, seleziona l'opzione LOAD GAME, che ti permette di caricare il gioco in pochi secondi. Poi ritorna al menù principale e seleziona prima TOURNAMENT (Torneo) e poi PLAY. Puoi iniziare a giocare ancora da dove avevi interrotto durante ogni torneo.

Come Salvare un Gioco (Save Game)
Dopo che un match è stato giocato e ti è apparso il messaggio "GAME, SET AND MATCH", premi il pulsante del joystick per uscire dal menù principale. Seleziona STORAGE nel menù principale e poi **SAVE GAME**. L'ultimo match

che hai giocato sarà salvato automaticamente, così come la classifica e il numero di punti che hai ottenuto.

Menù principale (Main Menu)
Ritorni al menù principale

4. TECNICHE DEL TENNIS

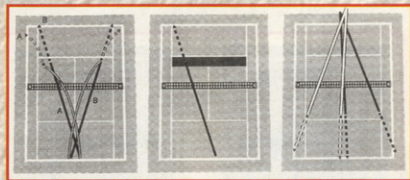
SERVIZIO

Il servizio si svolge in tre passaggi successivi.

1. Schiaccia il pulsante del fuoco sul joystick o la barra spaziatrice se usi la tastiera per lanciare in aria la palla.

2. Davanti al giocatore che serve vedrai un mirino (+). Guidalo sull'area del servizio del tuo avversario (in diagonale rispetto a te) nel punto in cui vuoi posizionare la palla.

3. Premi il pulsante per colpire la palla.

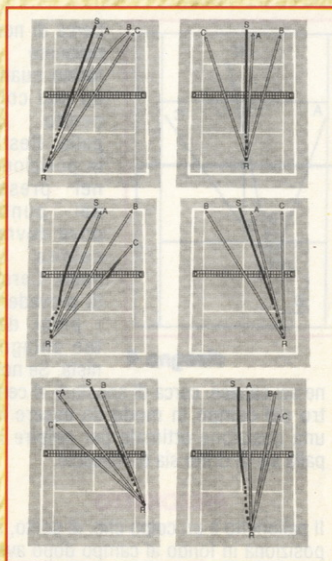
Nota: nella modalità Easy (Facile), non devi schiacciare il pulsante una seconda volta. Se sei troppo lento a guidare il cursore, la palla sarà lanciata automaticamente. Se invece premi il pulsante del fuoco troppo presto, la palla finirà fuori. Utilizza il servizio come attacco; cerca di costringere il tuo avversario a una posizione il più difensiva possibile (disegno 1).

disegno 1

Rispondere a un servizio

È difficile rispondere a un servizio giocando nel modo più offensivo possibile.

Il disegno numero 2 ti mostra le aree dove dovresti posizionarti per ricevere e ribattere la palla nel modo corretto.

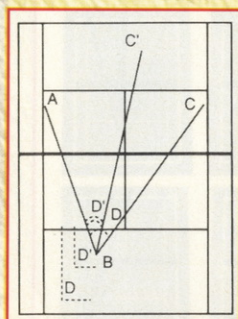
DRITTO E ROVESCIO

Per "colpo" si intende il contatto tra palla e racchetta. Quando colpisci la palla dopo che ha rimbalzato una volta sul terreno, si dice che hai fatto un dritto o un rovescio. Se colpisci di dritto o di rovescio dipende da come arriva la palla. In molti casi, se tu sei alla sinistra della palla

disegno 2

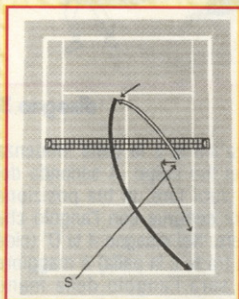
che sta arrivando, colpirai di dritto (disegno 3).

disegno 3

La distanza tra te e la palla influenza l'angolo del tuo colpo. A seconda del colpo che vuoi fare, la tua posizione deve essere congrua con l'angolo che vuoi ottenere. Nel disegno 4 la D' (cioè la distanza tra te e la palla) è maggiore di quanto sarà l'angolo della mano destra. La D è più piccola di quanto sarà l'angolo.

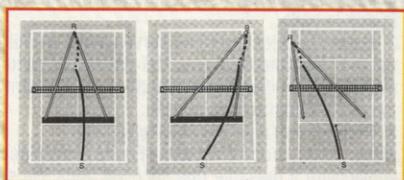
disegno 4

Cerca di non rimanere fermo quando stai colpendo la palla. Resta in posizione nei pressi del punto dove dovrai colpire la palla. Cerca di prevedere i piani del tuo antagonista. Se non ne sei capace, cerca di spostarti al centro del campo in modo da essere in una posizione ottimale per colpire la palla sia di dritto sia di rovescio.

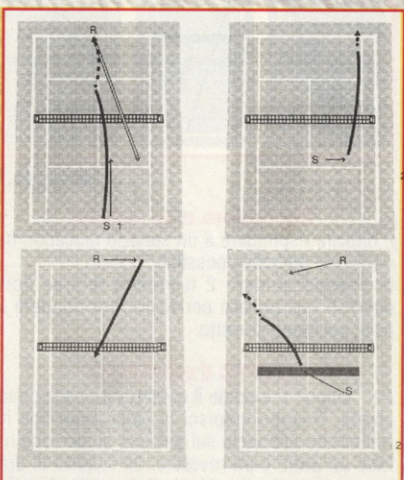
PALLONETTO

Il pallonetto è un colpo che, di solito, si posiziona in fondo al campo dopo aver fatto compiere alla palla, lanciata molto in alto, un arco. Puoi utilizzare questo colpo quando il tuo avversario va sottorete e tu sei in una posizione sbagliata per ricevere il colpo. Questa mossa obbliga il tuo avversario a indietreggiare rispetto alla rete (disegno 5). In Pro tennis Tour, il pallonetto è automaticamente controllato dal computer.

disegno 5

VOLÉ

La volé é un colpo d'attacco che si gioca prima che la palla tocchi terra. Può essere di dritto o di rovescio e, solitamente, si gioca nell'area del servizio quando si è sotto rete. Quando colpisci con una volé, cerca di indirizzare la palla il più possibile in mezzo al campo, aumentando così le chances che la palla non esca dal campo.

Volé dopo il servizio: questo colpo avviene dopo il servizio. Per ribattere la palla in maniera strategica fai riferimento al disegno 6.

disegno 6

Seconda volé: questo colpo si fa dopo che l'avversario ha ribattuto con successo alla tua volé iniziale; avvicinati alla rete in modo da riuscire a schiacciare la palla (disegno 7).

disegno 7

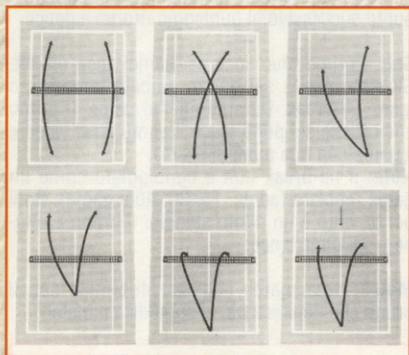
ATTACCARE L'AVVERSARIO

- **Colpo lungolinea:** mandi la palla diritta lungo la linea (disegno 8).

- **Colpo incrociato:** colpisci la palla diagonalmente così da "tagliare" il campo (disegno 9).

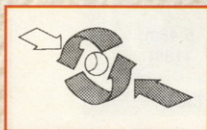
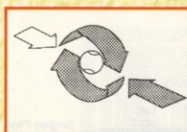
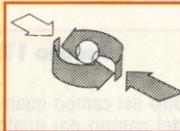
- **Colpo passante:** colpisci la palla all'estrema sinistra o destra dell'avversario quando si sta lanciando a rete (disegno 10).

- **Colpo di avvicinamento:** colpisci la palla mentre ti stai avvicinando alla rete (disegno 11).

- **Ship shot:** colpisci la palla con forza moderata per spingere il tuo avversario in avanti (disegno 12 e 13).

disegni dall'8 al 13

Nota: un drop shot è quando colpisci la palla appena sopra la rete. Questo è l'unico colpo d'attacco che non puoi fare con Pro Tennis Tour.

Tecniche per far girare la palla

Un colpo sulla sommità della palla la fa girare in senso antiorario, facendola cadere velocemente dopo la rete. Questo colpo fa sì che essa voli in avanti più velocemente una volta che ha toccato il terreno (disegno 14).

disegno 14

Un colpo da sotto fa girare la palla verso di te. Quando la palla arriva a terra, c'è minore spinta in avanti e così essa si ferma quasi subito (disegno 15).

disegno 15

La spinta di lato fa girare la palla verso destra o verso sinistra, in accordo con la direzione con la quale la colpisci. Una spinta laterale curva la traiettoria della palla (disegno 16).

disegno 16

Il computer seleziona automaticamente la tecnica di spinta, che dipende dalla velocità della palla, dal tipo di superficie del campo e dalla posizione del giocatore.

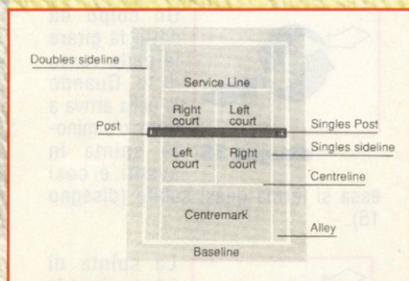
5. REGOLE DEL GIOCO

5.1 IL CAMPO

Il campo da tennis è spiegato nel disegno numero 17.

Alley (corridoio): viene utilizzato solo nel doppio, mentre nel singolo la palla che finisce nel corridoio è considerata fuori.

Baseline (linea di fondo): non devi mai mandare la palla al di là di questa linea, altrimenti la palla è considerata fuori.

Centremark (centrocampo): devi stare

disegno 17

da un lato o dall'altro del campo quando servi. Il lato del campo dal quale servi è prefissato, non puoi sceglierlo. Post e single post (paletti): nel singolare devi ribattere la palla sopra la rete e tra i due paletti.

Right e left court (campo destro e sinistro): devi colpire la palla in una di queste due aree quando servi. Servi sempre nel campo in diagonale rispetto al lato dal quale stai servendo.

Service line (linea del servizio): quando servi, non puoi far andare la palla al di là di questa linea; se lo fai è un fallo. Il doppio fallo è un punto per l'avversario.

Singles sideline (linea per il singolare): è la linea di limite per il singolare. Qualsiasi palla colpita fuori da questo limite è considerata fuori. La palla che colpisce la linea è considerata valida.

La figura 18 mostra le dimensioni di un campo da tennis regolamentare.

5.2 PUNTEGGIO

Perché tu faccia un punto devono succedere due cose:

a) devi mandare la palla nella metà del campo del tuo avversario; la palla non deve rimbalzare più di una volta sul campo prima che tu la colpisca;

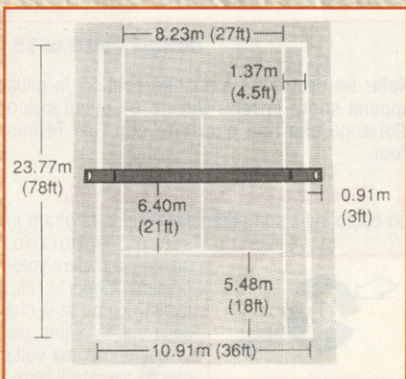
b) il tuo avversario non deve riuscire a ribattere la palla nella tua metà del campo.

Il tennis consta di game, set e match.

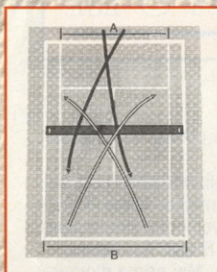
Game: il punteggio è 15, 30, 40 e game (gioco). Se tu e l'avversario siete pari a 40 è deuce (due palle). A deuce, il primo che si aggiudica due punti di seguito vince un game. Quando a deuce fai un punto, sei in vantaggio, il che significa che hai bisogno di vincere solo un punto in più per assicurarti il game. Quando un giocatore ha un vantaggio, vedrai sullo schermo: "**ADV.PL. 1**" oppure "**ADV. PL. 2**", che significano vantaggio per il giocatore numero 1 oppure vantaggio per il secondo giocatore. Se tu o il tuo avversario vincete un punto (cioè avete un vantaggio) e poi perdete il punto successivo, il punteggio ritorna a deuce.

Set: il primo che vince sei game vince un set. Se siete pari a sei game, giocate un settimo game tie-break. Durante questo game, il primo che ottiene sei punti vince il game; devi vincere il game con due punti di scarto.

Nota: il tie-break non è conteggiato come un game regolare (ad es. 15, 30, 40 e game). Ogni punto vinto è un punto singolo, il primo a ottenere sei punti vince.

Match: ogni match consiste di cinque set. Il primo che ne vince tre, si aggiudica il match.

disegno 18

5.3 SERVIZIO

1. Servi sempre per primo contro il computer. Se stai giocando contro un amico, il joystick numero 2 serve per primo.
Vi alternate al servizio dopo ogni game e cambi campo solo nel caso in cui giochi contro un amico; cambierai alla fine del primo, del terzo e ogni game successivo alternato.

disegno 19

2. Cominci sempre il servizio dalla parte destra del tuo campo, alternando campo a ogni servizio. Devi servire la palla nell'area del servizio del tuo avversario che è in diagonale rispetto alla tua posizione (disegno 19).

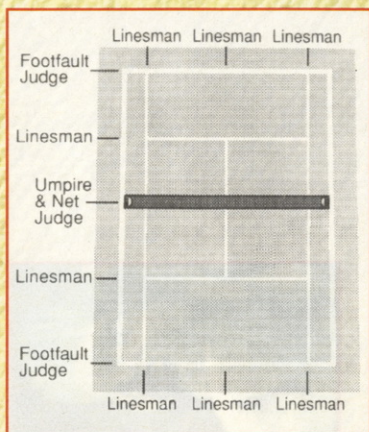
3. Hai due chances di riuscire a piazzare la palla nella zona del servizio.
Un servizio non è buono se:
a) mandi la palla in rete oppure
b) mandi la palla al di fuori dell'area del servizio del tuo avversario.
Al terzo servizio sbagliato il tuo avversario fa il punto.

4. Al contrario delle regole di tennis attuali, non puoi selezionare a caso la tua posizione per servire, dato che essa è preselezionata dal computer per evitare che si facciano ace con facilità. Per lo stesso motivo, non potrai sorpassare mai la linea del servizio coi piedi.

5. Se colpisci il limite superiore della rete al primo tentativo di servizio e la palla finisce nella zona del servizio del tuo avversario, potrai ripetere il servizio, mentre se colpisci il limitare della rete e la palla cade dalla tua parte è un errore.

GIUDICI

La posizione dei giudici è illustrata nel disegno 20. Essi segnalano quando la palla va fuori oppure quando c'è un errore nel servizio.

Arbitro: supervisiona tutto il gioco e può destituire un giudice o un guardalinee se necessario.

disegno 20

Giudice di rete: controlla che la palla vada al di sopra della rete quando si batte il servizio.

Guardalinee: controlla dove cade la palla in rapporto alla linea.

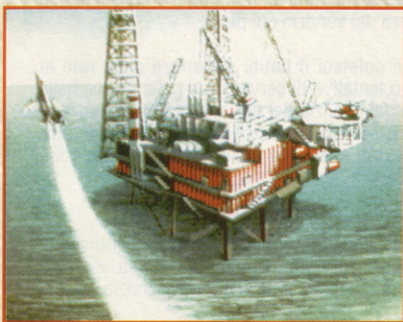
TIME OUT

Non ci sono limiti sul numero oppure sulla lunghezza dei time out in Pro Tennis Tour.

PENALITÀ

L'unica penalità nel gioco è la seguente: se aspetti più di 30 secondi prima di servire, l'arbitro griderà "TIME" (tempo) e tu avrai un punto di penalità.

MiG - 29 FULCRUM

È il gioiello dell'Armata Rossa. È il caccia che temono di più tutte le difese alleate. Pochi piloti, solo i migliori ci hanno volato... e tra questi anche il mitico colonnello Igor Sergeevich Rodin.
Il colonnello Rodin è un ufficiale di altissimo livello pluridecorato in virtù del suo coraggio e della sua tecnica di volo impareggiabile.
Ha effettuato le missioni più spericolate: ha intercettato un sottomarino nucleare della NATO costretto all'emersione da un guasto, fotografandone i segreti nonostante la copertura dei Sea Harrier; ha abbattuto, da solo, due caccia cinesi Shenyang che avevano "erroneamente" violato lo spazio aereo sovietico e abbattuto un Su-21.
Ma non basta: ha effettuato uno spericolato bombardamento di obiettivi militari in una repubblica ribelle e dimostrato la sua incredibile duttilità tattica offrendo copertura aerea a un commando del KGB impegnato contro un pericoloso gruppo terroristico.
Mig-29 Fulcrum è stato realizzato con la consulenza tecnica del Simis, il miglior team di progettazione di simulatori di volo, che sino a poco tempo fa ha lavorato per la British Aerospace.
Il risultato è entusiasmante. Mai prima d'ora un gioco di simulazione di volo era stato così eccitante, così realistico, così impegnativo.
Potrai effettuare manovre impossibili per gli altri aerei da caccia come, ad esempio, la scivolata di coda, una prerogativa unica del Mig-29 consistente in una picchiata particolarmente emozionante e difficile.
Ti verranno affidate le missioni affrontate dal colonnello Igor Sergeevich Rodin e, solo se sarai così bravo da portarle a termine, potrai intraprendere la missione finale nel Golfo Persico. Non perdere l'occasione, entra fra i Top Gun dell'aviazione dell'Armata Rossa!

PIT-FIGHTER

"Ero stanco, solo, sfiduciato. In un paese ostile, senza una casa, senza amici, senza soldi. Faceva un caldo insopportabile e i bicipiti luccicavano di sudore.
Passeggiavo nervosamente per le strade della periferia di quello squallido ghetto suburbano e il mio cervello stava cercando di farsi venire una buona idea per rimediare qualche dollaro.
Lo stomaco intanto gorgogliava il suo malumore. Ho incrociato per strada un ragazzino che teneva fra le mani un succulento cheeseburger: gliel'ho guardato come da tempo non mi capitava di guardare neanche una bella bambola da sdraiare. Il tempo passava, la situazione peggiorava. Le ombre della sera si stavano già allungando su quegli sporchi marciapiedi e le prime luci colorate attiravano la mia attenzione. D'un tratto, volsi lo sguardo vero la porta semichiusa di uno scantinato che si affacciava su un vicolo avvolto dall'oscurità.
Urla beluine, applausi, e insulti provenienti dallo scantinato mi calamitavano verso quella porta. Un bestione dallo sguardo feroce mi farfugliò qualche parola incomprensibile; gli diedi uno spintone e scesi la scaletta che portava allo scantinato. Mi ritrovai in una bolgia. Una massa vociante e indistinta urlava la sua approvazione e il suo incitamento a due energumeni che lottavano al centro di un ring.
Gli spettatori facevano a loro volta a pugni per scommettere su chi sarebbe sopravvisuto. I miei occhi vedevano centinaia e centinaia di dollari nelle mani protese di costoro e capivo che ce n'erano anche per i contendenti.
Mi avvicinai a un tipo. Un'ora dopo ero sul ring contro una specie di maciste. Ma io non pensavo a lui; volevo mettere le mani sul malloppo che sarebbe spettato al vincitore...".

La cattiveria è il loro credo, il denaro il loro unico fine. Chissà se avrai il coraggio di affrontare belve come Buzz, Kato e Ty, combattenti feroci e spietati, pronti a tutto pur di conquistare la borsa del match! Se decidi di affrontarli non ti promettiamo che sopravviverai, ma stai pur certo, che non smetterai più di sfidarli. Prova il brivido del combattimento senza esclusione di colpi, della conquista della borsa, reso ancora più realistico dalla grafica ottenuta digitalizzando veri combattenti. Entra anche tu nell'arena!

HOOK

"Salve ragazzi, il mio nome è Peter Banning ma sicuramente vi ricordate di me col nome di Peter Pan.
Ho 42 anni, mi sono sposato e ho due bei bambini. Non avrei mai più voluto ritornare al mio passato, ma Capitan Uncino, per vendicarsi delle onte subite, ha rapito i ragazzi e io ho assolutamente bisogno del vostro aiuto.
Per ritrovarli devo ritornare sull'Isola-che-non-c'è e ottenere dai pirati dell'isola tutte le informazioni utili.
Ma non è così facile: non sono uno di loro e nessuno è disposto ad aiutarmi. Devo per forza trovare il modo di vestirmi da pirata e addentrarmi nei vicoli e nei locali più malfamati dell'Isola-che-non-c'è per scoprire dove Capitan Uncino tiene prigionieri i ragazzi.
Durante le ricerche dovrò recuperare tutti gli oggetti che potranno essermi utili per raggiungere il mio scopo, dovrò usarli, barattarli; dovrò inoltre guardare se intorno a me si nascondono passaggi segreti o trappole.
E più sarò vicino alla prigione dei ragazzi, più Capitan Uncino e i suoi sgherri diventeranno cattivi e spietati. Eh sì ragazzi, sono proprio nelle vostre mani e dipenderà da voi l'esito della mia missione di salvataggio sull'Isola-che-non-c'è."

Quello che Peter Banning alias Peter Pan vi ha detto è proprio vero: finalmente potrete vivere un'avventura fantasy totalmente interattiva: sarete voi a scegliere quali azioni compiere, in che momento e in che luogo; la salvezza dei ragazzi dipenderà dalla vostra fantasia e abilità nel procurarvi informazioni e strumenti per portare a termine la missione.
Vi divertirete nel passare da uno scenario all'altro, e nello scoprirvi personaggi e pirati a volte arroganti e sgarbati e a volti pieni di senso dell'umorismo. Con l'aiuto del fedele Campanellino giocherete nel ruolo di Peter Pan, dando la caccia a Capitan Uncino, attraverso scenari magici e stupefacenti, resi ancora più eccitanti da una grafica straordinaria. Venite a liberare la vostra fantasia nel mondo incantato dell'Isola-che-non-c'è e dei suoi incredibili personaggi!